

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara guru dan siswa yang berlangsung dalam lingkungan tertentu untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan diberikan melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan, yang berfungsi untuk mengembangkan seluruh aspek pribadi peserta didik secara utuh.

Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 Ayat 1 tentang SISDIKNAS menerangkan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, spiritual, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, dirinya, bangsa dan Negara.

Berdasarkan pengertian di atas bahwa pendidikan yaitu suatu kegiatan yang terencana. Selain itu, pendidikan memiliki tujuan mengembangkan tujuan mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik. Sehingga peserta didik memiliki kecerdasan, keterampilan, kepribadian sosial serta menjadi manusia yang berakhlak mulia. Pengembangan karakter atau kepribadian sosial seyogyanya dibina sejak dini.

Menurut Gunawan (2011: 37) Pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga Negara yang ada dalam diri peserta didik. Sehingga peserta didik memiliki kecerdasan, keterampilan, kepribadian sosial serta menjadi manusia yang berakhlak mulia. Pengembangan karakter atau kepribadian sosial seyogyanya dibina sejak dini.

Menurut Gunawan (2011 : 37) pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupan sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab, sedangkan ilmu sosial bertujuan menciptakan tenaga ahli dalam bidang ilmu sosial.

Untuk itu pembelajaran IPS di SD sangat penting untuk pembinaan generasi penerus usia dini agar memahami potensi dan peran dirinya dalam berbagai tata kehidupannya, menghayati keharusan dan pentingnya bermasyarakat dengan penuh rasa kebersamaan dan kekeluargaan serta mahir berperan di lingkungan sebagai insan sosial dan warga negara yang baik. Untuk itulah dalam pengajaran IPS harus membawa anak didik kepada realita kehidupan yang dapat dihayati mereka, ditanggapinya, dianalisisnya, dan akhirnya dapat membina kepekaan sikap mental, keterampilan dalam menghayati kehidupan yang nyata.

Melalui pengajaran IPS seperti yang digambarkan di atas diharapkan terbinanya sikap warganegara yang peka terhadap masalah sosial dan membantu anak untuk mengenal hubungan manusia dengan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian pembelajaran IPS harusnya menjadi dasar dalam pembentukan keterampilan-keterampilan sosial, karena IPS merupakan pelajaran yang memadukan sejumlah ilmu-ilmu sosial yang mempelajari

kehidupan sosial, yang didasarkan pada kajian geografi, ekonomi, sosiologi, tata negara dan sejarah.

Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya pembelajaran IPS di sekolah dasar harus melibatkan kemampuan dasar siswa secara aktif dalam pembelajaran, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan dan menghubungkan pengetahuan yang telah mereka miliki dengan pengetahuan yang baru yang akan mereka pelajari. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Kosasih Djahiri Sapria (2009: 185) yang menyatakan bahwa : Anak muda perlu turut serta dalam realita kehidupan bukan hanya sebagai penonton melainkan langsung sebagai pelaku. Namun sebelum dan selama dalam proses partisipasi tersebut, para remaja perlu dibina, dijumpai, dan dibimbing sehingga tidak terjadi suatu *gap* (kesenjangan) yang terlalu lebar antara generasi baru dan lama.

Jika melihat kondisi nyata proses pembelajaran IPS di sekolah dasar secara umum, sebagian strategi yang digunakan kurang melibatkan secara aktif, pembelajaran masih bersifat transfer informasi dari guru kepada siswa, hanya sebagian siswa yang terlibat langsung saat proses pembelajaran. Ditambah lagi guru sering menggunakan siswa untuk menghafal dan mencatat semua materi dalam pembelajaran IPS. Pada akhirnya sering kali mendengar bahwa pelajaran IPS membosankan yang berdampak kurang berhasilnya siswa dalam pembelajaran IPS. Menurut Sapriya dalam buku Pengembangan Pendidikan IPS di SD (2007: 104).

Kondisi pembelajaran tersebut, dikarenakan kegiatan belajar mengajar di kelas masih bersumber pada paradigma lama yang menganut teori tabularasa John Locke. Teori ini beranggapan bahwa anak adalah seperti kertas putih yang harus “ditulis” pengetahuan oleh pendidiknya atau botol kosong yang harus diisi air oleh pendidik, sehingga peserta didik hanya menerima pengetahuan dari pendidiknya. Disamping itu masih banyak yang beranggapan bahwa pendidik sebagai satu-satunya orang yang menjadi sumber belajar di kelas.

Permasalahan tersebut juga terjadi di SDN Jerukmipis Kota Bandung khususnya dikelas IV hal ini berdasarkan wawancara penelitian dengan Ibu Yanti Herdiyanti S.Pd.SD., diketahui bahwa pada proses pembelajaran materi peta lingkungan setempat memang menggunakan metodologi pembelajaran yang baik tetapi masih kurang maksimal. Pada kegiatan awalpun memang sudah melakukan apersepsi tetapi hanya sebatas meningkatkan Motivasi siswa saja bukan meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi yang akan dipelajari. Saat memasuki kegiatan inti guru memulai proses pembelajaran dengan menuliskan materi di papan tulis yang dibuat dalam skema siklus kemudian menjelaskan dengan menggunakan metode ceramah. Selama kegiatan pencapaian materi ini berlangsung, guru tampak tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali. Bahkan siswa hanya disuruh melihat skema siklus yang ada di papan tulis berupa bagan mengenai peta lingkungan setempat. Pada kegiatan akhir guru menyuruh siswa untuk menjawab soal latihan yang terdapat pada buku materi. KKM yang telah wali kelas IV SDN Jerukmipis tetapkan pada KD tersebut adalah 70. Setelah siswa selesai menjawab soal, selanjutnya guru melakukan penilaian dari kegiatan ini maka diperoleh data bahwa dari 30 siswa yang mengikuti tes hanya 14 siswa atau 46,67% nilai yang diperoleh siswa memuaskan artinya hasil mendapatkan nilai

lebih dari 60, selebihnya yakni 16 siswa atau 53,33% kurang memuaskan artinya hasilnya kurang dari 60. selain hasil belajar siswa dalam menjawab soal, disiplin siswa di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung juga lebih banyak yang tidak disiplin dibanding yang disiplin. Data yang diperoleh mengenai kedisiplinan siswa saat proses pembelajaran, bahwa 30 siswa terlihat disiplin hanya 17 siswa atau 56,67% dan siswa tidak disiplin 13 siswa atau 43,33%.

Berdasarkan fakta tersebut sekiranya perlu dikembangkan suatu model pembelajaran yang dapat memungkinkan siswa lebih disiplin, menyenangkan serta dapat meningkatkan kedisiplinan dan prestasi belajar siswa khususnya dalam materi kegiatan jual beli di Indonesia agar memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan membangun pengetahuan sendiri melalui interaksi siswa dengan lingkungan fisik dan berbagai individu sehingga akan membangun pemahaman sikap positif dan toleransi terhadap keajemukan dalam kehidupan bersama.

Atas dasar itulah peneliti mencoba menggunakan model *Cooperative Learning*. Pendekatan dalam pembelajaran lebih komprehensif dan dapat mengaitkan materi teori dengan kenyataan yang ada di lingkungan sekitarnya.

Menurut Nurulhayati dalam Rusman (2010:203) Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi.

Salah satu model *Cooperative Learning* yang dapat digunakan untuk meningkatkan disiplin belajar siswa yaitu model *Cooperative Learning* teknik *Jigsaw* Dikembangkan oleh Lorna Curran (1994) dalam Miftahul Huda (2011:135) picture to picture membuat aktifitas belajar lebih efektif dengan cara berinteraksi dengan sesama dalam suasana yang menyenangkan. Selain itu mendorong siswa untuk saling membantu dan mendukung satu sama lain selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan menggunakan model *Cooperative Learning* teknik *Jigsaw* proses pembelajaran akan berlangsung lebih inovatif. Karena dengan menggunakan *Cooperative Learning* teknik *Jigsaw* banyak keunggulan yang dapat meningkatkan Motivasi dan Prestasi belajar siswa. Model *Cooperative Learning* teknik *Jigsaw* dirancang agar suasana kegembiraan dapat tumbuh dalam proses pembelajaran (Let them move), kerja sama antar sesama siswa juga dapat terwujud dengan dinamis, dan siswa akan lebih mudah menerima materi yang disampaikan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas , maka peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul : “ **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Teknik Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Di SDN Jerukmipis Pada Matapelajaran (IPS) Dalam Materi Peta Lingkungan Setempat** ”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan tersebut dapat teridentifikasi sebagai berikut :

1. Nilai siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan.
2. Pengajaran berfokus pada pendekatan CTL dengan bentuk skema siklus tanpa media saat menyampaikan materi.
3. Siswa kurang disiplin saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Kurangnya siswa mendengarkan saat guru menjelaskan materi.
5. Siswa masih kurang disiplin dalam ketepatan waktu datang kesekolah sehingga menyebabkan siswa tertinggal dari teman-teman kelasnya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah di atas, maka perumusan permasalahannya adalah sebagai berikut. “ Apakah dengan penggunaan model Cooperative Learning Teknik Jigsaw dapat meningkatkan Motivasi dan Prestasi belajar siswa dalam materi peta lingkungan setempat kelas IV SDN Jeruknipsis?”.

D. Pembatasan Masalah

Mengingat rumusan masalah utama yang telah diutarakan di atas masih luas sehingga belum jelas bata-batasan mana yang harus diteliti, maka rumusan masalah tersebut kemudian dirinci sebagai berikut:

1. Bagaimana Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPS pada materi peta lingkungan setempat disusun menggunakan model *Cooperative Learning Teknik Jigsaw* agar motivasi dan prestasi belajar siswa di kelas IV SDN Jerukmipis meningkat?
2. Bagaimana penerapan model *Cooperative Learning Teknik Jigsaw* dalam materi peta lingkungan setempat di SDN Jerukmipis Bandung?
3. Apakah disiplin belajar siswa meningkat setelah menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Teknik Jigsaw* pada materi peta lingkungan setempat kelas IV SDN Jerukmipis Bandung?
4. Apakah prestasi belajar siswa meningkat setelah diterapkannya model pembelajaran *Cooperative Learning Teknik Jigsaw* dalam materi peta lingkungan setempat kelas IV SDN Jerukmipis dapat meningkat?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Penelitian Umum

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran umum tentang model *Cooperative Learning Teknik Jigsaw* untuk meningkatkan disiplin dan prestasi belajar dalam pembelajaran IPS materi peta lingkungan setempat kelas IV SDN Jerukmipis Bandung.

2. Tujuan Penelitian khusus

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah :

- a. Ingin menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran IPS pada materi peta lingkungan hidup sekitar
- b. dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Teknik Jigsaw* agar motivasi dan prestasi belajar siswa di kelas IV SDN Jerukmipis Bandung meningkat.
- c. Ingin mengetahui cara menerapkan model *Cooperative Learning Teknik Jigsaw* dalam materi peta lingkungan setempat di kelas IV SDN Jerukmipis Bandung.
- d. Ingin meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IV SDN Jerukmipis Bandung dengan menggunakan model *Cooperative Learning Teknik Jigsaw* pada mata pelajaran IPS materi peta lingkungan hidup setempat.
- e. Ingin meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SDN Jerukmipis Bandung pada pembelajaran IPS materi peta lingkungan setempat dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Teknik Jigsaw*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya dengan penggunaan model *Cooperative Learning*

Teknik Jigsaw dalam pembelajaran IPS yang merupakan salah satu alternative metode pembelajaran untuk meningkatkan disiplin dan prestasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis.

Adapun harapan dari penelitian ini adalah agar bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, diantaranya :

a. Bagi Guru.

- 1) Terwujudnya rencana pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model *Cooperative Learning Teknik Jigsaw* dalam pembelajaran IPS kelas IV SDN Jerukmipis Bandung pada materi peta lingkungan setempat .
- 2) Memberikan pengetahuan dan kemampuan yang lebih baik dalam menggunakan *Cooperative Learning Teknik Jigsaw* dalam pembelajaran IPS kelas IV SDN Jerukmipis khususnya pada materi peta lingkungan setempat.

b. Bagi Siswa.

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPS pada materi peta lingkungan hidup setempat dengan menggunakan model *Cooperative Learning Teknik Jigsaw* kelas IV SDN Jerukmipis Bandung.
- 2) Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPS pada materi peta lingkungan hidup setempat dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Teknik Jigsaw* kelas IV SDN Jerukmipis Bandung.

c. Bagi Peneliti.

- 1) Memberikan wawasan dalam pembelajaran IPS terutama dalam materi peta lingkungan setempat kelas IV SDN Jerukmipis Bandung dengan menggunakan model *Cooperative Learning Teknik Jigsaw*.
- 2) Memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian, terutama penelitian tindakan kelas yang berguna untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya.

d. Bagi Sekolah dan Lembaga.

- 1) Pengelolaan Pembelajaran untuk mencapai tujuan mata pelajaran IPS lebih meningkat dengan menggunakan model *Cooperative Learning Teknik Jigsaw*.
- 2) Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan penerapan dan pengembangan penelitian tindakan kelas bagi tercapainya pendidik yang bermutu dan profesional.